

ClassDojo una plataforma de gamificación diseñada para mejorar y motivar el rendimiento  
académico de los estudiantes

Juan Carlos Tovar Cabrera

Grupo 505147143\_14

Tutor: Anyi Marcela Rodríguez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Vicerrectoría Académica y de Investigación

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

2020

## Tabla de contenido

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	6
Marco de Referencia.....	8
Marco Metodológico .....	13
Metodología.....	14
Producción de Conocimiento Pedagógico .....	18
Implementación I y II .....	23
Análisis y Discusión .....	26
Conclusiones .....	29
Referencias.....	31
Anexos.....	33

## Resumen

Este estudio nació de la necesidad de los estudiantes por mejores estrategias para aprender, como hemos visto en muchos colegios, los docentes aún seguimos enseñando con estrategias pedagógicas del siglo pasado que no se apegan al contexto en el que vivimos; estas estrategias tradicionales no brindan motivación a los estudiantes, haciendo que el rendimiento académico sea cada vez más bajo. Por eso el objetivo de esta investigación es comprobar como por medio de las plataformas de gamificación, específicamente ClassDojo, los estudiantes pueden aprender mucho más rápido que con otras estrategias tradicionales. El estudio se hizo con 4 estudiantes del grado 6 de la academia militar José Antonio Paez de Villavicencio Meta, implementando algunas actividades cotidianas que ellos tienen frecuentemente en clase, pero esta vez usando la plataforma ClassDojo, se hicieron dos implementaciones; donde se pudieron encontrar resultados bastante importantes para la investigación; algunos de estos resultados fueron las habilidades que los estudiantes ganan constantemente al utilizar la plataforma, como aprendizaje rápido, toma de decisiones entre otras. Habilidades que hacen que un ser humano se considere íntegro y necesario para una sociedad. Estos hallazgos tienen un valor muy significativo para esta investigación ya que brindan las bases para articular una nueva estrategia pedagógica al colegio donde estudian los participantes, permitiendo extender esta y trabajarla en las demás materias no solo en un área del conocimiento. Los impactos que se pueden obtener con la implementación de esta propuesta pedagógica pueden ser muy positivos para el colegio y los estudiantes; para el colegio porque atraerá más personal y para los estudiantes porque disfrutaran el trabajar en cualquier materia. Es importante saber que esta investigación no queda aquí, se deben hacer muchas más implementaciones para encontrar más resultados que ayuden a entender un poco más este tema y como implementarlo de mejor manera.

Palabras clave (Aprendizaje basado en problemas, Aula de clases, Educación del siglo XXI, Estrategias Pedagógicas, Motivación)

### **Abstract**

This study was born out of the students' need for better learning strategies. As we have seen in many schools, teachers still continue to teach with pedagogical strategies from the last century that do not adhere to the context in which we live; these traditional strategies do not provide motivation to students, causing their academic performance to be lower and lower. For this reason, the objective of this research is to verify how through gamification platforms, specifically ClassDojo, students can learn much faster than with other traditional strategies. The study was done with 4 6th grade students from the José Antonio Paez military academy in Villavicencio Meta, implementing some daily activities that they frequently have in class, but this time using the ClassDojo platform, two implementations were made; where quite important results for the investigation could be found; Some of these results were the skills that students constantly gain when using the platform, such as rapid learning, decision making among others. Skills that make a human being considered upright and necessary for a society. These findings have a very significant value for this research since they provide the bases to articulate a new pedagogical strategy at the school where the participants study, allowing it to be extended and worked on other subjects, not only in one area of knowledge. The impacts that can be obtained with the implementation of this pedagogical proposal can be very positive for the school and the students; for the college because it will attract more staff and for the students because they will enjoy working in any subject. It is important to know that this research does not end here, many more implementations must be made to find more results that help to understand a little more about this topic and how to implement it in a better way.

Keywords (21st century education, Classroom, Motivation, Pedagogical Strategies, Problem-based learning)

## **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

Nombre de la IE: Academia Militar José Antonio Paez

Niveles que ofrece la IE: Preescolar, básica primaria de 1 a 5 grado, básica secundaria de 6 a 9 grado, básica media de 10 a 11 grado.

### **Planteamiento del problema**

En la Academia militar José Antonio Paez en el grado 6 se presenta que los niños se aburren muy rápido en las clases gracias a que los profesores aún siguen utilizando estrategias tradicionales. Esto causa que los niños no quieran entrar a clase y que los papas se desmotiven de seguirlos llevando al colegio. Frente a esto, el problema no es la falta de conocimiento de los profesores sino la falta de implementar otras estrategias para enseñar de diferentes formas de acuerdo a las edades de los estudiantes. De esta forma la academia le urge que se implementen nuevas prácticas de enseñanza para que el aburrimiento en las aulas de clase no pase a mayores como deserción escolar.

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo mejorar el rendimiento académico del grado 6 de la Academia Militar José Antonio Paez mediante la plataforma de gamificación ClassDojo?

### **Propósitos**

Los propósitos de esta propuesta pedagógica es poder encontrar bases que demuestren otro tipo de pedagogía, en donde los estudiantes no se aburran de ver aprender de la misma forma y por consecuencia afecte su rendimiento académico. Demostrar a través de esta propuesta que hay otros medios de educación, fuera de la educación tradicional, que se pueden utilizar en

todas las áreas del conocimiento; no solo en inglés. En conclusión poder llevar una nueva estrategia pedagógica a las aulas del colegio, para incentivar a los estudiantes a aprender cualquier contenido de forma divertida, promoviendo el aprendizaje significativo en las aulas de clase. Los grados y/o edades a los que se dirige: Grado 6 Edad: entre 9 y 13 años.

## **Marco de Referencia**

Muchas veces como docentes el comenzar a dar clases en un colegio marca nuestras vidas, es ese momento donde dejas la teoría y comienzas a practicar todo lo que has aprendido durante tu proceso universitario. Las experiencias que tengamos en los primeros días de clase hacen que se construyan las bases del maestro y exigen bastante constancia y disciplina. En los primeros días se conoce las diferentes personalidades de estudiantes que existen en tu aula, cada uno con un contexto social y forma de aprender distinta. Enfrentarse a esto exige que el maestro en sus primeros días, planee muy bien sus clases y analice como los estudiantes reaccionan a estas.

Como experiencia personal: estos primeros días de clase fueron duros, cuando entre a trabajar aún no había culminado mi carrera y tampoco había tenido la oportunidad de estar en las prácticas pedagógicas, el no tener experiencia como maestro me asusto. Pero con los días fui aprendiendo las personalidades de cada uno de mis estudiantes y de acuerdo a eso pude ganar un poco de confianza al enseñar.

Después de un tiempo me fije que los estudiantes se aburrían muy fácil con los temas y muchos de ellos preferían dormir o mirar hacia la ventana que realizar las actividades de clase. Debido a esto me exigió buscar otras maneras de enseñar. Después de probar algunos métodos me encontré con una palabra que cambiaría mi pedagogía para siempre “gamificación”.

Hoy en día, la mayoría de niños les encanta divertirse mediante los videojuegos ya que estos le ofrecen retos divertidos, estos retos pueden ser compartidos con amigos y les sirven para conseguir determinados conocimientos para de esa manera poder ganar otro nivel. La gamificación aplica esa misma teoría en clase, donde los estudiantes tienen un avatar y por medio de ese avatar cumplen algunos retos o misiones para ganar el juego. Después de conocer



sobre la gamificación quise comenzarla aplicar en las aulas que enseñaba y tuvo resultados muy positivos en los estudiantes de ese tiempo.

Este año al ver que los estudiantes no han estado trabajando con el ánimo de siempre ya que no están con sus compañeros y han estado en casa encerrados por la pandemia, ha hecho que el rendimiento académico en clase baje. Muchos de ellos no cumplen con las tareas y aprueban las evaluaciones o talleres con notas bajas; me hizo pensar que necesitan ver otra forma de enseñar que no sea tradicional la cual los motive a pasar sus evaluaciones más alto y a presentar sus talleres a tiempo. Por tal motivo surge mi propuesta pedagógica. ¿Cómo mejorar el rendimiento académico del grado 6 de la Academia Militar José Antonio Paez mediante la plataforma de gamificación ClassDojo?

### **Dialogo entre teoría y práctica.**

Los docentes estamos a cargo de dar un grano de arena a la construcción de una mejor sociedad, y como dice la frase muy conocida por todos “los niños son los ciudadanos del futuro”. Según como se eduquen esos jóvenes, así, será la ciudadanía del futuro. Entonces el propósito de enseñar eso que yo enseñé es poder aportar un poco de mi conocimiento no solo de inglés, sino de ética a mis estudiantes y ayudarlos a prepararse un poco más para un mundo profesional. Según Ricardo Fernández Muñoz (2013) La educación no solo es ideal o teórica, el objetivo principal de la educación es ayudar a solucionar problemas o situaciones que se presentan en un mundo real. Pero muchas veces nos alejamos de eso y nos enfocamos en solo la teoría de los temas, haciendo que el conocimiento que se está enseñando se quede unos pocos minutos o días en la memoria de los estudiantes para los exámenes y después se olvide. Esto pasa porque los estudiantes no ven esto importante para su vida, no miran la relación que pueden tener los temas educativos en sus necesidades diarias y futuras.

Es posible conectar las necesidades y problemas reales con los contenidos temáticos con la vida real, pero depende estrechamente del maestro, ya que el maestro debe invertir mucho más tiempo a la hora de planear sus clases; tiene que investigar mejores estrategias de poder llevar los contenidos a la vida real. Analizando estas formas en que los estudiantes aprenden más rápido y ganan motivación, investigue estrategias que los pueden motivar indirectamente para que rindan académicamente en la materia de inglés. Unas de estas tantas estrategias de enseñanza es la gamificación, según Richard N. Landers y Rachel C. Callanuna (2011) la gamificación es “la adición de elementos comúnmente asociados con los juegos”. La gamificación es estrategia de enseñanza diferente. Según Los autores Joey J. Lee y Jessica Hammer (2011), identifican que la gamificación es una oportunidad para enfrentar dos problemas en la educación: la motivación y el compromiso.

Todo lo escrito anteriormente tiene un solo fin, y es hacer que la educación sea diferente para los estudiantes, que no sea enseñada de la misma forma de hace 100 años sino que sea concorde a el medio en el que los jóvenes viven, por ejemplo la tecnología y juegos les permiten a ellos ser agentes activos, donde su conocimiento es importante y de mucho valor. Por medio de nuevas formas de enseñar como la gamificación, los estudiantes no se sentirán obligados a participar o a estudiar temas que no quieren, sino que bajo su propia autonomía y responsabilidad cumplirán determinadas tareas que les beneficiaran académicamente y personalmente.

Según Robinson (2009) el sistema educativo fue diseñado concebido y estructurado para una época diferente. El sistema educativo actual sigue basándose en las estructuras ideológicas heredadas en los anteriores siglos. Hoy en día vemos que a pesar de que nos consideramos ser una era superior a las antiguas en muchos aspectos como la tecnología y economía seguimos

practicando algunos procesos muy importantes como la educación de la misma manera que la practicaban las antiguas eras en los imperios de roma. Donde el profesor era un absoluto, el único poseedor de conocimiento, donde las opiniones de sus aprendices no servían de nada, ya que jugaban un papel solo pasivo en las clases. “el sistema educativo actual está planteando como una pirámide, de arriba hacia abajo estando los profesores arriba y los alumnos abajo. Ahora es preciso cambiar ese modelo propio del siglo XIX por un modelo asociativo: alumnos y profesores tenemos que establecer alianzas, escucharnos unos a otros” (Prensky, citado por callejo, 2010). Nosotros como docentes también por el trabajo, por el tiempo, por muchas obligaciones que tenemos en el día diario caemos en la monotonía de enseñar contenidos por enseñar, donde se le explica un tema al alumnado y se les deja unos ejercicios para mantenerlos ocupados, para después sacarles unas notas y mirar si pasan o no pasan el año.

Gerver (2010) sostiene que educación debe ayudar a cada persona a encontrar su lugar en la sociedad, así ayudando a cada uno a encontrar la forma de sacar el máximo partido de su vida. La educación tradicional ha fallado. Es muy importante en momentos difíciles como esos recordar el porque nos hicimos maestros, y el por qué lo seguimos siendo. Para que de esta forma no nos quedemos en esa pedagogía monótona sino de acuerdo a nuestros saberes y experiencias podamos encontrar nuestra pedagogía.

Así como hay personas que practican aun la educación tradicional, muchas más personas decidieron hacer ese gran salto a la educación del siglo XXI donde sus enfoques pedagógicos no los mismo sino que buscan la participación activa de los estudiantes, haciendo que cada una de sus experiencias sea tenida en cuenta a la hora de enseñar cierto tema. Es así que muchos pedagogos siguen investigando más formas de mejorar el aprendizaje en las aulas partiendo de nuevas estrategias que estén adecuadas al entorno de los estudiantes. Hoy día vemos que los

juegos son muy populares en la vida de los niños y jóvenes ya que la tecnología ha hecho que su calidad de imagen y las formas de juegos sean más accesibles a las personas. Los juegos ofrecen una inmensa variedad de temas, puede ser puzzles, acción, magia, aventura, fantasía, RPG entre muchos otros. Para resumir hay un juego para cada tipo de persona y a pesar de que son muchos todos tiene la misma didáctica, debes aprender ciertos conocimientos repetirlos y usarlos para pasar otros niveles. Si relacionamos eso con la educación es lo mismo. La teoría donde aprendes la información del tema, la práctica donde practicas lo aprendido y la producción donde creas tu propio conocimiento a partir de lo aprendido y practicado. De esto nace la gamificación una pedagogía de enseñar por medio de algunos sistemas que usan los juegos. J Diaz (2012) indica que a través del uso de ciertos elementos presentes en los juegos (como insignias, puntos, niveles, barras, avatar, etc.) los jugadores incrementan su tiempo en el juego así como su predisposición psicológica a seguir en él. Por medio de esta estrategia los estudiantes serán los pilares fundamentales de la clase, siendo activos en un 100% sin importar que clase de tema se enseñe los estudiantes estarán aprendiendo mientras se divierten.

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo mejorar el rendimiento académico del grado 6 de la Academia Militar José Antonio Paez mediante la plataforma de gamificación ClassDojo?

### **Marco Metodológico**

¿Por qué es importante para el análisis de la práctica pedagógica llevar el diario de campo? El diario de campo, como su nombre lo indica es nuestro diario, en el cual nosotros anotamos las experiencias más significativas y las que no salieron tan significativas de nuestro trabajo diario en las aulas. El escribir en el diario ayuda a que a partir de muchas experiencias escritas podamos darnos cuenta, en que estamos fallando y en que estamos haciendo las cosas bien; por medio de estas conclusiones o sistematización lleguemos a un nuevo conocimiento y/o estrategia de aprendizaje.

Según Rafael Porlán (2008) el Diario de clase es una herramienta profesional básica y sencilla que permite describir, analizar y valorar la acción de manera consciente y explícita y, por tanto, tomar decisiones más fundamentadas. El diario nos permite guardar la pureza de las experiencias vividas, ya que como son escritas, nos permite sentir los sentimientos o la objetividad del texto o experiencia escrita. Lo más importante para mí, del diario de campo es que nos permite conocernos a nosotros mismos, según Rafael Porlán (2008) describir y analizar por escrito nuestras pautas de acción en el aula es un ejercicio imprescindible para conocernos profesionalmente. Muchas veces nosotros no somos conscientes de las diferentes reacciones que tenemos en el aula de clase. En un día podremos tener muchas reacciones emocionales, por ejemplo, porque un chico no trajo la tarea, o porque se frustró al no entender un ejercicio, todos estos momentos hacen que el docente reaccione de diferentes formas; pero estas formas de reaccionar pasan automáticamente, el docente no se percata de estas. Pero si se lleva un diario de campo y se escriben estas, puedo identificar cuales reacciones son buenas o malas permitiéndome mejorar profesionalmente y personalmente.

## **Metodología**

La estrategia metodológica que más se relaciona con mi práctica pedagógica es el aprendizaje basado en problemas. El aprendizaje basado en problemas (ABP) es “un tipo de metodología activa, de enseñanza, centrada en el estudiante, que se caracteriza por producir el aprendizaje en el contexto de solución de un problema auténtico” (Marra, Jonassen, Palmer & Luft 2014, p221)

Según Carlos Luy (2019) el aprendizaje basado en problemas se fundamentó por dos corrientes, una la importancia del aprendizaje mediante experiencias y Vigotsky quien subrayó la importancia de la participación del estudiante en las comunidades de aprendizaje comunicativo. En la estrategia de aprendizaje de ClassDojo vemos como la experiencia de los estudiantes al saber determinado tema los puede llevar a ganar más puntos que los demás, y por medio de los aprendizajes previos puedan llegar a un aprendizaje significativo.

### **Cronograma de implementación**

Diagnóstico de la propuesta: 15 de septiembre de 2020.

Marco de referencia: 30 de septiembre del 2020

Revisión y ajuste de la propuesta según conceptos de revisores: 2 de octubre de 2020

Marco metodológico: 5 de octubre del 2020

Producción de conocimiento pedagógico: 14 de octubre del 2020

Implementación: 28 de octubre del 2020

Análisis y discusión: 24 de noviembre del 2020

Documento final: 1 de diciembre del 2020

### **Espacios a utilizar**

Los espacios donde se realizaron las implementaciones de la propuesta no fueron necesarios ya que por consecuencia de la contingencia que aún se vive en Colombia; se realizó la implementación por medios virtuales, en este caso por medio de Zoom.

### **Planeación de la actividad**

Nombre de la actividad y fecha: vocabulario del cuerpo humano 28 octubre 2020

Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes:

- Comprendo información básica sobre las partes de mi cuerpo en inglés.
- Comprendo y sigo instrucciones puntuales cuando estas se presentan de forma clara y con vocabulario conocido.
- Describo con oraciones simples las partes de cuerpo.
- Recuerdo las partes más fundamentales del cuerpo en inglés.
- Utilizo el vocabulario aprendido para hacer frases cortas.
- Participo en situaciones comunicativas tales como nombrar las partes de cuerpo.

Debido a que aún no estamos presencialmente en las aulas, los padres de los estudiantes de grado 6 han estado siempre muy pendientes de como los docentes llevan el conocimiento a sus hijos por tal motivo, al ver que sus hijos están aprendiendo de una forma menos tradicional, los animara a incentivar el estudio en casa. Un resultado muy valioso que se puede tener por medio de esta práctica docente: es el apoyo de los padres a los maestros y a la institución, la cual sería muy valiosa para una buena formación de los estudiantes en valores y conocimientos académicos.

Momentos o componentes de la actividad: 3

Antes de empezar clase, cuando ya están todos los estudiantes en llamada, se utilizara la plataforma ClassDojo para dar puntos de puntualidad y tomar asistencia. Hacer esto antes de comenzar la clase, motivará a los estudiantes a que estén preparados y no se pierdan la clase.

Warm up: Siempre que voy a empezar un tema nuevo con los estudiantes, me gusta hacer un pequeño juego relacionado con el tema que van a ver. A pesar de que se está estudiando de manera virtual, hay muchos juegos que se pueden desarrollar a través de la pantalla. Es juego que se realizara se llama ahorcado. El objetivo de este será introducir el tema principal a los estudiantes. Para asegurarse de que todos participen se les da un premio extra a los que puedan adivinar las letras y a los que puedan adivinar la palabra completa. ClassDojo Bonus: palabra completa: 50 puntos; Letra: 10 puntos. Se les explicara a los estudiantes el objetivo de la clase y los objetivos que logran al aprender vocabulario relacionado con su cuerpo.

Una vez los estudiantes hayan averiguado el significado de las palabras y las hallan dibujado en sus cuadernos, es hora de repasar un poco más su estructura para que después sea más fácil de recordar. Por medio de la plataforma <https://thewordsearch.com/maker/> los estudiantes harán una sopa de letras, en la cual van a escribir las palabras vistas anteriormente. De esta forma ellos tendrán que volver a transcribir el vocabulario, brindarles la oportunidad de estudiar indirectamente su forma de escribir. Al acabar de crear la sopa de letras los estudiantes intercambiaran los links para que puedan desarrollar la sopa de letras del compañero. (Esta parte dependiendo del ambiente, se les puede dejar a los estudiantes escoger con quien quieren intercambiar o sino se utiliza la herramienta de ClassDojo “emparejar” la cual forma grupos aleatoriamente). Bonus ClassDojo: Los 5 primeros estudiantes que acaben la sopa de letras bien desarrollada tendrán: 50 puntos.



Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes: Los mecanismos por los cuales se evalúa a los estudiantes son: Ahorcado: por medio de este juego de entrada se evalúa los conocimientos previos que tengan los estudiantes sobre el tema. Sopa de letras: tendrán que volver a transcribir el vocabulario, brindarles la oportunidad de estudiar indirectamente su forma de escribir. Desarrollo sopa de letras: hace que los estudiantes repasen una vez más el vocabulario que tienen que aprender de una forma indirecta, divertida y competitiva. Selección estudiantes aleatoriamente: es la primera evaluación que se les hace donde se evalúan los conocimientos obtenidos con las actividades previas. Presentación Power Point: tiene el objetivo de llevar a la realidad los contenidos de la clase. Por medio de cada una de estas actividades se estará evaluando en la que el estudiante aprende, participa, pronuncia y lleva a la realidad cada contenido académico de la clase.

## **Producción de Conocimiento Pedagógico**

Las investigaciones sobre la propia práctica, por su naturaleza misma, no pueden asumir la posición ingenua de “voy a aplicar esto a ver cómo me va...”. En este caso hay, al menos, una ingenuidad implicada: que es posible hacerlo como otro lo hizo. Esto no es posible, porque para hacerlo necesitaría que mi pregunta investigativa fuera la misma de quien formuló la solución, lo que implicaría que mi sistema de intereses, expectativas, visiones del mundo fueran compartidos con él” Pérez Mauricio (2003).

El buscar referentes bibliográficos para tener soportes a nuestras investigaciones es realmente necesario, ya que estos nos ayudan a orientarnos o apoyarnos en una investigación. En muchos casos cuando encontramos una problemática y no lo hallamos solución con nuestras propias experiencias debemos buscar otras personas que hayan hablado de esto, para tener bases o una idea de cómo poder solucionar nuestro problema, y quizá aun así con una sola persona que investiguemos no sea suficiente, tal vez necesitemos buscar muchas más para poder resolver nuestra pregunta investigativa.

Con lo anterior quiero empezar a hablar de la cita con unas palabras de Mauricio Pérez Abril (2003) “Esto no es posible, porque para hacerlo necesitaría que mi pregunta investigativa fuera la misma de quien formuló la solución, es decir que mi sistema de intereses, expectativas, visiones del mundo fueran compartidos”. Nosotros como docentes investigadores debemos utilizar las referencias de otros investigadores para validar nuestros conocimientos o determinadas posturas que tengamos de acuerdo a nuestra teoría, pero no podemos aplicar estas mismas teorías y esperar los mismos resultados. Los sujetos que acompañan nuestras prácticas no pueden ser comparados ya que viven en diferentes entornos y han pasado por diferentes experiencias, haciendo que piensen totalmente diferente a los sujetos de las investigaciones estudiadas. Por tanto decir “a ver cómo me va” no es un lema de un maestro investigador.

La práctica docente de acuerdo al artículo Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores Baquero Másmela, P.. (2006) ha sufrido cambios, unos para bien y otros para mal como cualquier sistema. Pero gracias a muchos docentes investigadores que no se quedan con las mismas ideas han podido llevar a la educación un poco más arriba. Ahora en las aulas, se está teniendo cuenta las experiencias de los estudiantes en determinados temas, donde el profesor no es un absoluto sino un tutor o un acompañante; se están llevando nuevas estrategias individualizadas donde se tiene en cuenta las diferentes inteligencias que pueden tener los estudiantes en las aulas. Sin embargo si nosotros como maestros no nos convertimos en maestros investigadores estaremos condenados a llevar la educación de los siglos pasados a nuestros estudiantes, que suplican una educación diferente.

El currículo como lo dice Lawrence Stenhouse (2017) “el curriculum es el medio a través del cual el profesor puede aprender su arte”p12. El currículo le da las bases o lineamientos al maestro para que este pueda desenvolverse bien en la clase y sepa que temas debe dar o que conocimientos deben aprender sus estudiantes en determinado grado. Pero hay que aclarar, que ese currículo se debe acoplar a la práctica pedagógica del maestro ya que sin la práctica pedagógica, el material curricular sigo siendo eso, un material, un material que debe ser utilizado para que pueda ser efectivo. La práctica para el docente es la fuente de aprendizaje constante, donde puede sacar ideas de cómo enseñar los temas plasmados en el currículo. Por medio de esa práctica pedagógica nosotros los docentes podemos hacer las sistematizaciones de las didácticas y estrategias pedagógicas utilizadas con los alumnos; aprender de estas y crear nuevas estrategias a partir de nuestros errores y aciertos.

La relación entre la teoría y la práctica es la base para ser un buen investigador y pedagogo ya que una alimenta a la otra, mediante la práctica alimento mis planeaciones. Ahora

bien, de acuerdo a los saberes pedagógicos que recogí en mi proceso como docente soy consciente que los tiempos cambian y que los estudiantes aprenden de acuerdo al entorno en el que están, por eso como docentes no debemos seguir con las estrategias de la vieja escuela sino que debemos estar en constante adaptación en aras de una mejor educación. Simões et al. (2013) destaca que utilizar los elementos sociales hace que el conocimiento sea realmente significativo ya que estos están ligados con el diario vivir de los alumnos. Por esto debemos articular nuevas estrategias a nuestro currículo en mi caso quiero incluir a mi currículo la gamificación y hacer que los estudiantes se diviertan y se motiven mientras aprenden. Mi pregunta de investigación se encuentra muy cercana con la organización curricular ya que quiere que los estudiantes logren una educación integra no solo en el área de inglés sino, en las otras materias, viendo los resultados de trabajar por medio de la plataforma de gamificación ClassDojo. J.J Colao (2012) nos dice que la plataforma de ClassDojo gestiona el comportamiento en clases y en consecuencia eso mejora el rendimiento académico en los estudiantes. De ese modo los profesores puedan utilizarla también y poder formar una enseñanza más didáctica y divertida potenciando las habilidades de los estudiantes en cuanto al aprendizaje. Cambiando esa actitud de los estudiantes frente a la clase. Como docentes sabemos que muchos chicos no les gusta el inglés, ellos piensan que no son buenos para este y que es mejor rendirse, pero utilizando otras estrategias como la gamificación cambiara la perspectiva que ellos tienen de ver el inglés.

Los acuerdos que se lograron con los estudiantes para yo poder implementar mi propuesta pedagógica fueron el hacerles saber a ellos que iban hacer parte de una investigación sobre como los puede afectar positivamente la gamificación a través de la plataforma ClassDojo. Le hice saber que su rol en esta propuesta de investigación es muy importante ya que por medio de sus

experiencias y actitudes me ayudara a buscar información para poder responder a mi pregunta de investigación.

Hacer que los estudiantes aprendan conocimientos significativos se ha vuelto un reto, estamos acostumbrados a tomar la educación como una obligación, en la cual ellos deben sacar unas notas y dependiendo esas notas pueden aprobar o no aprobar el año escolar. Gracias a esto, los estudiantes no están pensando en aprender, sino en aprobar. Los conocimientos significativos son aquellos que se quedan en los estudiantes y les sirven a ellos para solucionar problemas en tiempo real o en un futuro no muy lejano. Como dije anteriormente no es fácil llevar estos conocimientos a los estudiantes, claro usando la forma tradicional de enseñar. Los estudiantes están tan acostumbrados a que el profesor llegue al aula les explique unos ejercicios en el tablero y que les deje un taller al respecto. La forma de enseñar tradicional ya ellos no la encuentran atractiva, perdieron ese gusto a aprender contenidos nuevos. Por eso a través de mi propuesta pedagógica el llevar conocimiento significativo será más fácil.

¿Cómo un conocimiento se convierte en significativo? Un conocimiento se vuelve significativo cuando el estudiante lo aprende con gusto y halla la relación entre este y su entorno. Los estudiantes de grado 6 se destacan por estar fascinados con el mundo de los juegos y siempre les gusta competir entre ellos, por medio de mi propuesta pedagógica motivo a los estudiantes a competir entre ellos para ganar la mayor cantidad de puntos posibles y quedar en primer lugar. Lo dicho anteriormente lo viven a diario cuando están jugando en sus consolas de video juegos o sus celulares o cuando en los descansos compiten en muchos juegos; es algo que les apasiona y les divierte. Estos mismos sentimientos se vivirán en clase al competir con sus compañeros, y tratar de conseguir el primer lugar llevando a si al objetivo central de la clase que es aprender vocabulario del cuerpo humano a ser cumplido.

Las habilidades y actitudes que ganan los estudiantes a través de la aplicación de mi propuesta pedagógica son muchas, algunas de estas pueden ser: Pensar rápido, memorizar información rápidamente, ser social e interactuar con sus compañeros, solución de problemas, confianza personal, aprender a perder. Destacando esta última habilidad; como seres humanos muchas veces no aceptamos el hecho de perder. Mediante esta forma de enseñar también se les enseña a los estudiantes lo importante que es perder para el crecimiento personal y profesional. Si comparamos el perder con la práctica pedagógica diría que tienen muchas similitudes ya que mediante el análisis de los errores se mejora determinado actuar. Para los chicos no es fácil aceptar el perder, pero es un proceso que irán aprendiendo con el tiempo.

Esta propuesta tiene el objetivo de aportar conocimiento a los maestros que deseen dejar las clases tradicionales a un lado y que se den cuenta de que mediante la llegada de la tecnología a nuestras vidas han llegado también nuevas oportunidades de enseñar, de actualizar nuestro software de conocimiento pedagógico y aprovechar las miles de plataformas virtuales que nos sirven para motivar los estudiantes y hacer que aprendan mientras se divierten, logrando que el conocimiento aprendido sea realmente significativo. El papel de la pedagogía es ese, encontrar estrategias validas que lleven el conocimiento más fácil a los estudiantes haciendo que estos puedan llevar todas esas competencias y/o conocimientos a su entorno y su diario vivir.

## **Implementación I y II**

Las variaciones que hubo entre la teoría y la práctica fueron muy mínimas. Todo salió como estaba planeado; menos el tiempo, por cuestiones de conectividad dos niños no pudieron asistir a la actividad y solo asistieron tres; de tal modo que la actividad se desarrolló mucho más rápido.

¿Qué resultados de aprendizaje esperados y no esperados, se hallaron?

Los resultados de aprendizaje para esta primera implementación fueron muy importantes para dar una posible solución a mi problemática establecida. Por esto quiero destacar los siguientes: se consiguió ganar la atención y motivación de los estudiantes por medio de puntos; se consiguió que estuvieran disfrutando la clase a través de los distintos retos asignados en la actividad, en la evaluación de conocimientos, los estudiantes respondieron bien 9 preguntas bien de 10. Un resultado que no esperaba encontrar es la envidia en algunos estudiantes o el sentirse aburrido al no poder ganar un reto y no ganar los puntos. Por último la plataforma de ClassDojo se basa principalmente en la competencia y si no hay con quien competir los estudiantes pueden perder el interés de utilizar esta para ganar puntos.

¿Qué reflexiones o qué aspectos de orden teórico, didáctico, pedagógico, se generaron a partir de la reflexión, análisis y contraste entre la actividad planeada y la implementada? ¿Qué diferencias, fortalezas, dificultades y/o limitaciones se hallaron y se resaltan? ¿Por qué se dieron? ¿Qué recomendaciones son clave para futuras implementaciones?

Para un docente el planear una actividad es la columna vertebral de su profesión, por medio de esta puede guiarse y estar más seguro del tema que está enseñando a sus alumnos. Por medio de la planeación que hice antes de la implementación pude tener el control de la clase en

un 90% que es más que suficiente para que todo fluya muy bien. Solo 90% porque es muy complicado hacer que los tiempos se cumplan tal cual y como los estipule en el formato de planeación. En mi caso dos de los cinco estudiantes con los que iba a hacer la implementación no pudieron estar por conectividad y por consecuencia hizo que la actividad durara menos tiempo en desarrollarse. Pude confirmar que la plataforma de ClassDojo es un medio por el cual los estudiantes se pueden sentir motivados. Como lo dice Deterding (cfr 2011) la gamificación ayuda que los estudiantes se sientan más motivados y felices de aprender. Por ejemplo en el momento 1 cuando estábamos jugando ahorcado, los estudiantes participaban bastante solo por el mero hecho de que iban a ganar puntos por adivinar la primera letra de las palabras. Los hacía pensar y concentrarse en el juego permitiendo que cuando supieran la palabra escondida esta sería aprendida de una manera fácil porque se estaba desarrollando de forma significativa para ellos. Me dio mucho gusto verlos participando y sonriendo en el desarrollo de cada momento, pero como lo expuse anteriormente en este documento, encontré algunos sentimientos que no me esperaba; como envidia, desánimo y frustración. Eso me llevo a pensar que los niños no están acostumbrados a perder, y no saben que por medio de los errores se aprende a ser fuerte en muchos aspectos de la vida. Por ende utilizar la plataforma de ClassDojo también les ayuda a los estudiantes a aprender a perder y a ganar. Valores muy importantes en el desarrollo personal de las personas. Algunas recomendaciones que debo tener en cuenta para la próxima implementación son poder mitigar los sentimientos negativos en los estudiantes cuando pierden puntos.

Reflexiones y análisis colectivo: El utilizar la plataforma de ClassDojo en nuestras clases convierte un tema aburrido en un reto, es increíble como la forma de pensar de los estudiantes cambia cuando se utiliza el sistema de puntuación de la plataforma. Poder llevar esta plataforma



no solo al área de inglés en el colegio sino a todas las áreas del conocimiento haría que los docentes también trabajaran conjuntamente en observar el desempeño de los estudiantes a nivel integral. Utilizar la plataforma de ClassDojo ayudara a que los estudiantes sean agentes activos en las clases y dejen esa educación tradicional aun lado. Norma Graciela Lopez (2010) nos cuenta que muchas veces los estudiantes se aburren es porque los profesores solo hacen sino hablar de un mismo tema y no dejan que los estudiantes den sus opiniones y experiencias.

## **Análisis y Discusión**

Para empezar este análisis me gustaría empezar con la siguiente cita “La escuela, como funciona en América Latina y en gran parte del mundo, tiene un formato que fue glorioso, pero hoy parece estar agotado, sin poder reestablecer su éxito, hacemos todo lo posible para hacer que funcione, pero no podemos ”(Eduardo, 2009).

La educación y la pedagogía se han venido enseñando de la misma forma por mucho tiempo, al principio funcionaba muy bien, pero los tiempos cambian, los ambientes en los que los estudiantes o aprendices están expuestos ya no son los mismos. Por eso la educación debe cambiar con estos, no debe ser la misma del siglo pasado. El problema de que la pedagogía sea tradicional puede ser culpa de docentes o directivos, pero no quiero hallar culpables, quiero ir un poco más allá. En este análisis voy a expresar las experiencias significativas e información relevante acerca de la implementación de una estrategia de aprendizaje significativo, en aras de buscar mejores formas de llevar el conocimiento a los estudiantes, pero también motivándolos a ser mejores.

Todos somos diferentes y aprendemos de diferentes maneras ya que crecemos en diferentes ambientes, estos ambientes influyen en la forma como vemos las cosas. Los estudiantes estudiados son muy diferentes ya que David Parga es muy extrovertido, le gusta hablar y participar a gritos. Kevin es muy calmado participa cuando cree que es propicio, y Olivares es todo el contrario de David es muy introvertido y le cuesta expresarse con libertad. Estas personalidades fueron forjadas en diferentes ambientes y todas ellas aprenden de forma distinta, tal vez Parga aprenda más rápido con obras de teatro, actividades dinámicas, y Olivares aprenda mejor con actividades pasivas, o escritas. Y Kevin pueda aprender de la misma forma los dos tipos de actividades. El trabajo del profesor es hallar todas esas formas de aprendizaje

para poder llevar el conocimiento más rápido a todos los alumnos. Por eso quiero hacer que todos sepan que la gamificación es la puerta a ese conocimiento eficaz y significativo para los estudiantes.

En la puesta en práctica de las dos actividades planteadas pude ver muchas cosas positivas y algunas negativas de la plataforma de ClassDojo. El siguiente cuadro tiene la intención de mostrar los aspectos positivos y negativos de la aplicación de esta plataforma.

Aspectos negativos: Trae a flote algunos sentimientos de envidia, de los estudiantes que no ganan puntos en algunas actividades propuestas, desmotiva algunas veces a los estudiantes que no ganan puntos, la plataforma de gamificación, no se puede utilizar con un solo estudiante.

Aspectos positivos: Promueve que los estudiantes estén pendientes sobre los temas que se estén explicando, promueve el orden y la disciplina en clase, hace que los estudiantes aprendan mucho más rápido que en clase tradicional, ofrece distintas herramientas de apoyo a la clase como: cronometro, cuenta regresiva, escoger aleatoriamente estudiantes, hacer grupos, Etc. Las cuales resultan ser muy útiles en el diario vivir del docente, ofrece poder mantener informados a los padres de familia de cómo van los estudiantes en la materia dada, se crea una competencia sana entre estudiantes, donde se estudia duro para ganar más puntos que los otros, Motiva el uso de valores como: el respeto, la puntualidad, la responsabilidad, ayuda a que los estudiantes se diviertan mientras aprenden, ayuda a que el docente tenga un mejor dominio de grupo y Motiva a los estudiantes a participar activamente en clase.

Como lo vemos reflejado, son muchos los beneficios que trae la plataforma de gamificación a nuestras clases, los puntos negativos se pueden solucionar con diferentes estrategias una de ellas es concienciar a los estudiantes, que no siempre se puede ganar y que el perder nos ayuda a aprender y ser mejores. Aquí podemos sacar otra ventaja, enseña a los estudiantes a no quedarse estancados si pierden determinado objetivo, sino a seguir luchando por

sus sueños. Nuestro objetivo como maestros no es tanto de que los estudiantes aprendan contenidos, porque va a ser realmente difícil que ellos los memoricen todos y los usen en un futuro, sino enseñarles competencias, valores; que los motive a la hora que se les presente un problema en su etapa de adultez o juvenil, y cuando me refiero a un problema, hago referencia a las decisiones, que juegan un papel bastante importante en nuestras vidas.

La plataforma ClassDojo no es solo un juego, “Los juegos no son solo entretenimiento y distracción. Necesitamos valorarlos como un tipo particular de persuasión. Una forma única de ver el mundo. Una forma diferente de pensar” Jordan Shapiro (2014). Por esto los estudiantes al usarla en clase se sienten bien, con ganas de participar, se sienten como si estuvieran en un juego, en una competencia con sus compañeros, la cual trata de poner mucha atención a los temas, llegar temprano participar, ser respetuoso entre otras; para ganar unos puntos los cuales lo harán el mejor de la clase. Estos sentimientos que los estudiantes viven en las clases son tan significativos, que le permiten aprender cualquier tema de manera muy fácil. Por medio de esta propuesta quiero llevar una forma distinta de enseñar, donde las tecnologías de la comunicación y la gamificación sirvan como medio de innovación y motivación a los estudiantes. Una pedagogía que está ubicada en el contexto de los jóvenes, una pedagogía que está diseñada en su lenguaje.

Después de hacer el análisis del trabajo de implementación puedo afirmar que la plataforma de gamificación ClassDojo mejora el rendimiento académico de los estudiantes de grado 6 de la academia militar José Antonio Paez, mediante sus retos influye en la motivación de los mismos, haciéndolos aprender cosas mucho más rápido con el fin de competir con sus compañeros, les enseña valores significativos para la vida como solución de problemas y toma de decisiones.

## Conclusiones

El trabajo realizado ha sido muy fructífero, ya que creo que aquí hay una propuesta pedagógica que realmente puede cambiar la forma de enseñar de muchos colegios en aras de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Ha sido un trabajo constante y fuerte para poder llevar a ustedes estas conclusiones las cuales quiero contar con detalle.

A través de la implementación de algunas planeaciones pude obtener resultados importantes, como que actitudes despertaron en los estudiantes el uso de la plataforma ClassDojo. Pero esto no hubiera sido posible de obtener, si las planeaciones diseñadas no hubieran sido coherentes a los resultados que deseaba obtener. Aunque la implementación no fue exactamente lo que planeé, en la implementación de la segunda sesión, tuve problemas de asistencia 3 de los estudiantes citados no pudieron atender la actividad porque tuvieron problemas de conectividad. Afrontar esa realidad en su momento, fue duro y un poco frustrante, llegaron pensamientos negativos a mi cabeza, como no les gusto las herramientas de trabajo, o las estrategias entre otras. Pero duraron poco ya que los papas de los estudiantes me llamaron, disculpándose por la no asistencia y explicando el motivo. Eso me llenó de tranquilidad y me motivó a seguir analizando las implementaciones. Los propósitos que quería demostrar por medio de esta investigación fueron demostrar que la plataforma de ClassDojo es un medio por el cual se puede motivar la participación, y el rendimiento académico en clase, específicamente de los chicos de grado 6, pero queriendo también hacer conocer esta nueva estrategia a otros profesores.

He podido dar respuesta a estos propósitos mediante las implementaciones didácticas en donde los estudiantes se sintieron muy felices de estar participando activamente en la clase, demostrando que si motiva la participación en clase, cumpliendo el primer propósito por consecuencia se cumple el siguiente; mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. El

bajo rendimiento académico de los estudiantes se da por algunos motivos personales de los mismos, algunos de los casos de bajo rendimiento académico se genera por la poca atención de los profesores hacia los alumnos. El tener varios alumnos participativos en el aula es sinónimo de que el rendimiento académico es bueno. El único propósito que no pude demostrar fue el de llevar esta propuesta a otros profesores o que se den cuenta lo interesante que puede ser aplicar esta estrategia pedagógica a las clases. Fueron muchas las causas pero la más resaltada fue: la forma que se están implementando las clases, ya que estamos todavía en contingencia por el COVID19 no se han podido reanudar las clases de forma presencial por tal motivo la convivencia entre docentes es nula. Sin embargo quiero proyectar mi propuesta pedagógica a un futuro, como un medio estratégico usado por la academia militar José Antonio Paez, donde todos los docentes sean capacitados para usar la plataforma de gamificación ClassDojo en las aulas. Dando como resultado la creación de estudiantes íntegros, llenos de participación y motivación en todas las áreas del conocimiento.

## Referencias

- Baquero, Pedro. (2006). *Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores*. Tres concepciones dominantes de la práctica docente. *Actualidades Pedagógicas*. 9-22
- Callejo, R. (2010) un nuevo modelo educativo para el siglo XXI. Comunidad escolar.  
Recuperado de <http://comunidadescolar.pntic.mec.es/880.html>
- Gerver R (2010) crear hoy la escuela del mañana, la educación y el futuro de nuestros hijos.  
Madrid SM.
- J.J. Colao (15 de agosto de 2012). "*Can Software Build Character? Applying The 'Marshmallow Test' To The Classroom*". Forbes.
- J Díaz (2012) el potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo recuperado de  
[https://fcce.us.es/sites/default/f0EDUCATIVO\\_0.pdf](https://fcce.us.es/sites/default/f0EDUCATIVO_0.pdf)
- J. J. Lee and J. Hammer, "Gamification in education: What, how, why bother?", *Acad. Exch. Q.*, vol. 15, n.º 2, p. 146, 2011.
- Mauricio Pérez Abril (2003) la investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio de la cultura escolar obtenido de  
[http://www.lenguaje.red/docs/2020/Investigacion\\_y\\_transformacion.pdf](http://www.lenguaje.red/docs/2020/Investigacion_y_transformacion.pdf)
- Porlán Ariza, R. (2008). *El diario de clase y el análisis de la práctica*. Averroes. Red Telemática Educativa de Andalucía, 8 p. Recuperado  
de <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.5A0872AB&lang=es&site=eds-live&scope=site>

R. N. Landers and R. C. Callan, “Casual social games as serious games: The psychology of gamification in undergraduate education and employee training”, in *Serious games and edutainment applications*, Springer, 2011, pp. 399–423.

Ricardo Fernández Muñoz (2013) revista Digital de futuros maestros tomado de:  
<https://revistamagisterioelrecreo.blogspot.com/2013/05/cual-es-el-objetivo-de-la-educacion.html>

Robinson, K, Aranioca, L (2009) *El elemento*, descubrir tu pasión lo cambia todo.

SIMÕES, Jorge, DÍAZ REDONDO, Rebeca y FERNÁNDEZ VILAS, Ana, “*A social gamification framework for a K-6 learning platform*”, *Computers in Human Behavior*, Elsevier, vol. 29, nº 2, (2013), 345–353.

Stenhouse, L. (2017). La investigación del curriculum y el arte del profesor. Revista Investigación en la Escuela, 15, 9-15. Recuperado de <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.D6A6EDA&lang=es&site=eds-live&scope=site>



### **Anexos**

En el siguiente enlace usted podrá encontrar las siguientes evidencias: videos, fotografías, formatos de implementación y organizador gráfico.

Link: [https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jctovarca\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EoRUQnQpfDNNkh2AGu4RN3MBJtORjOLO\\_PkdNpv\\_0Wk2dQ?e=Z5blMR](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jctovarca_unadvirtual_edu_co/EoRUQnQpfDNNkh2AGu4RN3MBJtORjOLO_PkdNpv_0Wk2dQ?e=Z5blMR)